

The above document discloses that in the system which integrate points of each Pass and can convert into E-check which is a common point, each Pass offers, and there is a participatory game as one of the service to give the points, and a quantity of the giving point change depending on the result of the game.

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-74167

(P2002-74167A)

(43) 公開日 平成14年3月15日 (2002.3.15)

(51) Int.Cl.⁷
G 0 6 F 17/60

識別記号
3 2 6
Z E C
3 2 4
4 1 0
5 0 4

F I
G 0 6 F 17/60
3 2 6
Z E C
3 2 4
4 1 0 A
5 0 4

テーマコード^{*} (参考)
3 2 6 5 B 0 4 9
Z E C 5 B 0 5 5
3 2 4
4 1 0 A
5 0 4

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2000-264713(P2000-264713)

(22) 出願日 平成12年8月31日 (2000.8.31)

(71) 出願人 399029352

株式会社アクセルリンクージラボ
東京都中央区日本橋3丁目14番1号

(72) 発明者 柳 政杜

東京都中央区日本橋3丁目14番1号 株式
会社アクセルリンクージラボ内

(74) 代理人 100106851

弁理士 野村 泰久

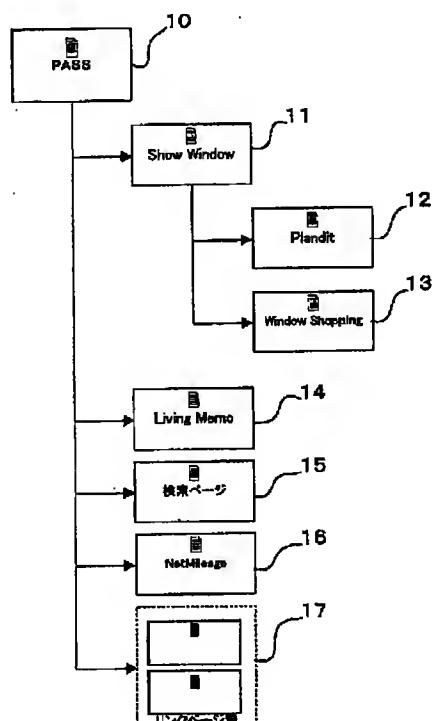
Fターム(参考) 5B049 BB11 BB46 CC02 CC05 CC08
CC36 EE00 GG00 GG07
5B055 CB09 CC00 EE04 EE27 FA00
FB00

(54) 【発明の名称】 個人生活援助システム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 この発明は、個人生活を援助（サポート）するシステムをインターネット上に構築するシステムに関する。

【解決手段】 インターネット上に会員個人専用のホーム・ページを掲載し、該ホーム・ページの内容をサイトが提供するアプリケーションに従ってユーザが任意に編集し、該ユーザの生活設計に役立てることにより個人生活のプランニングを援助する。さらに、前記個人生活のプランニングを援助するシートには、各種サービス、商品等の一覧表を掲載すると共に、個人が使用する予算金額及び期間を該一覧表に入力し、上記各種サービス、商品等の一覧表等への入力を自動的に集計することにより個人の消費計画を立てられるようにし、前記各種サービス、商品等の一覧表は各企業の提供する広告であって、該広告を閲覧するとポイントが与えられ、該ポイントは一定のレートでサイト上の商品やサービス購入の費用の一部として使用可能である。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 インターネット上に会員個人専用のホーム・ページを掲載し、該ホームページの内容をサイトが提供するアプリケーションに従ってユーザが任意に編集し、該ユーザの生活設計に役立てることにより個人生活のプランニングを援助することを特徴とする個人生活援助システム。

【請求項2】 前記個人生活のプランニングを援助するシートには、各種サービス、商品等の一覧表を掲載すると共に、個人が使用する予算金額及び期間を該一覧表に入力し、上記各種サービス、商品等の一覧表等への入力を自動的に集計することにより個人の消費計画を立てられるようにしたことを特徴とする前記請求項1記載の個人生活援助システム。

【請求項3】 前記各種サービス、商品等の一覧表は各企業の提供する広告であって、該広告を閲覧するとポイントが与えられ、該ポイントは一定のレートでサイト上の商品やサービス購入の費用の一部として使用可能であることを特徴とする前記請求項2記載の個人生活援助システム。

【請求項4】 前記個人専用のホーム・ページには、趣味・嗜好に関する分類（旅行、グルメ等）の中から、ユーザの希望するカテゴリーを複数選択し、自分だけのページを作れる機能を有することを特徴とする前記請求項1～3の内、いずれか1項の個人生活援助システム。

【請求項5】 前記個人専用のホーム・ページには、ユーザの選んだカテゴリーの商品についてWEB上で選定し、かつ同時にローンを組むこともできる機能を有することを特徴とする前記請求項1～3の内、いずれか1項の個人生活援助システム。

【請求項6】 インターネット上にNPO（非営利組織）の福祉サービスの対象となる会員がアクセスできるホーム・ページを設け、該会員が上記ホーム・ページ上での広告閲覧や商品購入に応じてポイントを取得し、該蓄積されたポイントを用いて介護等の福祉サービスを受けることができることを特徴とする個人生活援助システム。

【請求項7】 前記介護等の福祉サービスはボランティア活動であって、該介護等の謝礼として前記ポイントを提供することを特徴とする前記請求項6記載の個人生活援助システム。

【請求項8】 前記ポイントは電子モール等で使用可能であって、その時の前記ポイント当たりの換算値は前記商品等の広告費等を原資とし、該原資総額を前記配分されたポイント総数で割った値とすることを特徴とする前記請求項6または7記載の個人生活援助システム。

【請求項9】 前記ホームページには、参加型ゲーム・ページもリンクし、該ゲームでも前記ポイントを獲得できることを特徴とする前記請求項6～8の内、いずれか1項記載の個人生活援助システム。

【請求項10】 前記ボランティア活動の総ポイントは所定期間毎に一括してボランティア団体に渡され、ボランティア団体において前記各ボランティアの活動時間に応じて上記ポイントを各ボランティアに配分することを特徴とする前記請求項7記載の個人生活援助システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、個人生活を援助（サポート）するシステムをインターネット上に構築するシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】現在インターネット上に広告を載せ、該広告をアクセスしたり電子モールで商品を購入するとポイントが溜まり、何かと交換できるシステムが周知である。

【0003】また、会員個人にホーム・ページを割り当て、その会員個人の必要に応じて会員が任意に各種サービスを該ホームページ上で受けられるシステムも公知である。

【0004】しかし、会員個人のホームページ上に個人用の生活設計を組み込んだり、該ホームページ上の商品やサービス購入計画を予算に応じて自動的に計算して表示したり、該計画を変更したりできるものはない。また、該商品やサービス購入計画に用いる広告を見たときポイントが溜まり、該ポイントを上記個人用サイト上で消費できるものは存在しない。

【0005】また、これら従来のものは一般のユーザを対象とし汎用性があり、年金生活者や老人、障害者といった弱者へのサービスを考慮したものは存在しない。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】この発明は、会員個人にホームページを割り当て、その会員個人の必要に応じて会員が任意に各種サービスを該ホームページ上で受けられるシステムにおいて、会員個人のホームページ上に個人用の生活設計を組み込んだり、該ホームページ上の商品やサービス購入計画を予算に応じて自動的に計算して表示したり、該計画を任意に変更したりできるシステムを提供することを目的とする。

【0007】また、該商品やサービス購入計画に用いる広告を見たときポイントが溜まり、該ポイントを上記個人用サイト上で消費できるシステムを提供することを目的とする。

【0008】さらに、上記ポイント・システムを活用し、年金生活者や老人、障害者といった弱者へのサービスが受けやすい環境を考慮したインターネット上のサービス・システムを提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】この発明の個人生活援助システムは、インターネット上に会員個人専用のホームページを掲載し、該ホームページの内容をサイトが

提供するアプリケーションに従ってユーザが任意に編集し、該ユーザの生活設計に役立てることにより個人生活のプランニングを援助することを特徴とする。

【0010】さらに、前記個人生活のプランニングを援助するシートには、各種サービス、商品等の一覧表を掲載すると共に、個人が使用する予算金額及び期間を該一覧表に入力し、上記各種サービス、商品等の一覧表等への入力を自動的に集計することにより個人の消費計画を立てられるようにし、前記各種サービス、商品等の一覧表は各企業の提供する広告であって、該広告を閲覧するとポイントが与えられ、該ポイントは一定のレートでサイト上の商品やサービス購入の費用の一部として使用可能であることを特徴とする。

【0011】さらにまた、前記個人専用のホーム・ページには、趣味・嗜好に関する分類（旅行、グルメ等）の中から、ユーザの希望するカテゴリーを複数選択し、自分がだけのページを作れる機能を有し、前記個人専用のホーム・ページには、ユーザの選んだカテゴリーの商品についてWEB上で選定し、かつ同時にローンを組むこともできる機能を有することを特徴とする。

【0012】また、この発明の個人生活援助システムは、インターネット上にNPO（非営利組織）の福祉サービスの対象となる会員がアクセスできるホーム・ページを設け、該会員が上記ホーム・ページ上での広告閲覧や商品購入に応じてポイントを取得し、該蓄積されたポイントを用いて介護等の福祉サービスを受けることができるることを特徴とする。

【0013】さらに、前記介護等の福祉サービスはボランティア活動であって、該介護等の謝礼として前記ポイントを提供することや、前記ポイントは電子モール等で使用可能であって、その時の前記ポイント当たりの換算値は前記商品等の広告費等を原資とし、該原資総額を前記配分されたポイント総数で割った値とすることを特徴とする。また、前記ホーム・ページには、参加型ゲーム・ページもリンクし、該ゲームでも前記ポイントを獲得できることができが好ましい。前記ボランティア活動の総ポイントは所定期間毎に一括してボランティア団体に渡され、ボランティア団体において前記各ボランティアの活動時間に応じて上記ポイントを各ボランティアに配分されることが推奨される。

【0014】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照しながら、この発明の好適な実施の形態について詳細に説明する。

【0015】「電子流通単位を流通させるための電子流通方法であって、ユーザによる第1の端末操作に対し、設定されている電子チケット発行条件に基づき第1の電子流通単位である電子チケットを発行し、該第1の端末操作に対する応答として、該第1の端末操作に対応付けられている広告を表示し、ユーザによる第2の端末操作に対し、設定されている電子チケット消費条件に基づき

10

20

30

40

50

前記電子チケットを消費すると共に、設定されている電子チェック発行条件に基づき第2の電子流通単位である電子チェックを発行し、ユーザによる第3の端末操作に対し、設定されている電子チェック消費条件に基づき前記電子チェックを消費し、前記電子チケットの発行履歴と消費履歴、前記電子チェックの発行履歴と消費履歴、前記電子チケット発行条件、前記電子チケット消費条件、前記電子チェック発行条件、及び前記電子チェック消費条件をそれぞれ管理する過程を含むことを特徴とする電子流通システム」、及び「電子流通単位を流通させるための電子流通方法であって、ユーザによる第1の端末操作に対し、設定されている電子チケット発行条件に基づき第1の電子流通単位である電子チケットを発行し、該第1の端末操作に対する応答として、該第1の端末操作に対応付けられている広告を表示し、ユーザによる第2の端末操作に対し、設定されている電子チケット消費条件に基づき前記電子チケットを消費すると共に、設定されている電子チェック発行条件に基づき第2の電子流通単位である電子チェックを発行し、ユーザによる第3の端末操作に対し、設定されている電子チェック消費条件に基づき前記電子チケットを消費し、前記電子チケットの発行履歴と消費履歴、前記電子チェックの発行履歴と消費履歴、前記電子チケット発行条件、前記電子チケット消費条件、前記電子チェック発行条件、及び前記電子チェック消費条件をそれぞれ管理する過程を含む電子流通システム」が、既に同じ出願人によって提案されている。（特願平11-208303号、特願2000-42088号参照。以下、「DSPXシステム」という。）

この発明は、このDSPXシステムを発展させたものであって、会員個人にホーム・ページを割り当て、その会員個人の必要に応じて会員が任意に各種サービスを該ホーム・ページ上で受けられるシステムにおいて、会員個人のホーム・ページ上に個人用の生活設計を組み込んだり、該ホーム・ページ上の商品やサービス購入計画を予算に応じて自動的に計算して表示したり、設計変更したりできるもシステムを提供するものである。

【0016】また、該商品やサービス購入計画に用いる広告を見たときポイントが溜まり、該ポイントを上記個人用サイト上で消費できるシステムを提供するものである。さらに、特に年金生活者や老人、障害者といった弱者へのサービスを考慮したインターネット上のサービス・システムに特化したものであり、上記DSPXシステムのポイントやチケットとして、介護等の福祉サービスを受けることができるものである。従って、この場合のポイント等を特に「ボランティア・マイレージ」と称している。

【0017】以下、この発明の前提となる前記「DSPXシステム」について簡単に説明する。なお、「DSPX」とは、「Direct Sales Promotion Exchange」の意

味である。

【0018】まず、特願平11-208303号に記載される内容は、概略以下のとおりである。図8は、「DSPXシステム」の基本構造を示す。この「DSPXシステム」は、電子流通単位を流通させるための電子流通方法又はシステムを前提とする。

【0019】この「DSPXシステム」ではまず、ユーザーによる第1の端末操作に対し、設定されている電子チケット発行条件に基づき第1の電子流通単位である電子チケットが発行される。この第1の端末操作は例えば、各種ゲームホームページ、クイズホームページ、又はアンケートホームページに対するアクセス操作である。

【0020】続いて、第1の端末操作に対する応答として、第1の端末操作に対応付けられている広告が表示される。次に、ユーザーによる第2の端末操作に対し、設定されている電子チケット消費条件に基づき電子チケットが消費させられると共に、設定されている電子チェック発行条件に基づき第2の電子流通単位である電子チェックが発行される。この第2の端末操作は例えば、懸賞応募操作又はゲーム操作である。

【0021】更に、ユーザーによる第3の端末操作に対し、設定されている電子チェック消費条件に基づき前記電子チェックが消費させられる。この第3の端末操作は例えば、商品又は景品を注文するホームページに対するアクセス操作である。

【0022】そして、電子チケットの発行履歴と消費履歴、電子チェックの発行履歴と消費履歴、電子チケット発行条件、電子チケット消費条件、電子チェック発行条件、及び電子チェック消費条件がそれぞれ管理される。

【0023】なお、本発明において、第1の端末操作に対する応答として広告の表示は行わず、また、第2の端末操作に対して、設定されている電子チケット消費条件に基づき前記電子チケットを消費した後に、電子チェックを発行するのではなく、懸賞応募操作やゲーム操作の結果を直接商品と交換するための決済を行うように構成されてもよい。

【0024】本実施の形態は、次のような特徴を有する。

1. 一般ユーザは、自分が所有するパソコンからインターネットを経由して、広告企業が提供する各種ゲームホームページ、クイズホームページ、又はアンケートホームページ等のアミューズメントホームページにアクセスして操作情報を送信すると、電子チケットと呼ばれる第1の流通単位をもらえる。

2. ここで、ユーザ情報が送信される際に、一般ユーザが必ず広告企業のホームページを閲覧する仕組みが実装される。

3. 一般ユーザは、取得した電子チケットを使って、自分が所有するパソコンや地域のパチンコ店等の端末からインターネットを経由して、各種懸賞や仮想カジノ、対

戦ゲーム等を提供するホームページにアクセスしてそれらの応募やゲーム等を楽しむことができ、その結果に応じて、更に電子チェックと呼ばれる第2の流通単位を取得できる。

【0026】4. 一般ユーザは、自分が所有するパソコンや地域のパチンコ店等の端末からインターネットを経由して、電子カタログや仮想商店街、又は景品交換サービス等を提供するホームページにアクセスし、取得した電子チェックを、それらのホームページが提供する商品や地域の商店街が提供する商品と交換することができる。

【0027】以上の特徴により、従来にない商品の流通形態が生まれ、従来にない広告販促効果及び流通活性化効果が生まれる。図8において、電子チケット情報センター101内のLAN(ローカルエリアネットワーク)106に接続される電子チケット発行管理サーバ装置102、電子チケット発行ゲームサーバ装置103、広告企業WWWサーバ装置104、及び電子チケット履歴管理サーバ装置105が相互に連携することにより、電子チケットの発行操作の全体が制御される。

【0028】また、電子チケット情報センター101とLAN106によって接続される電子チェック情報センター111内の電子チェック流通サーバ装置112、電子チェック発行ゲームサーバ装置120、及び電子チェック消費サーバ装置122が相互に連携することにより、電子チケットの消費操作と電子チェックの発行及び消費操作の全体が制御される。

【0029】LAN106は、ルータ装置107を介して、インターネット108に接続される。まず、広告を希望する企業は、インターネット108に接続される広告企業クライアント装置109から、電子チケット発行管理サーバ装置102が提供する電子チケット申請用ホームページにアクセスする。広告企業クライアント装置109は、インターネット108に接続できブラウザアプリケーションが実装された通常のパソコンである。この装置109の操作者がブラウザ画面から上記ホームページのURLを入力すると、上記ホームページを要求するURLデータが、インターネット108、ルータ装置107、及びLAN106を介して、電子チケット発行管理サーバ装置102に送られる。

【0030】電子チケット発行管理サーバ装置102上では、WWWサーバプログラムが稼働している。このプログラムは、広告企業クライアント装置109からの電子チケット申請用ホームページのURLデータの入力に応答して、まず、企業IDとパスワードを入力させるためのHTTP(ハイパーテキストトランスファプロトコル)形式のログインフォームデータを広告企業クライアント装置109に送信する。

【0031】広告企業クライアント装置109の操作者(広告を希望する企業の担当者)は、ブラウザ画面上に

表示されたログインフォームにおいて、企業IDとパスワードを入力した後、そのフォーム上に表示されているサブミットボタンをマウスでクリックする。この結果、上記企業IDとパスワードが入力されたフォームデータが、広告企業クライアント装置109から、インターネット108、ルータ装置107、及びLAN106を介して、電子チケット発行管理サーバ装置102に送られる。

【0032】電子チケット発行管理サーバ装置102は、上記企業IDとパスワードを、特に図示しないが、企業ユーザ認証ファイルを参照して認証した後、電子チケットに関するゲーム種別、チケット上限数、交換レート、及び有効期限を入力させるためのHTTP形式の電子チケット申請用フォームデータを広告企業クライアント装置109に送信する。

【0033】広告企業クライアント装置109の操作者は、ブラウザ画面上に表示された電子チケット申請用フォームにおいて、上記各必要事項を入力した後、そのフォーム上に表示されているサブミットボタンをマウスでクリックする。この結果、上記各必要事項が入力されたフォームデータが、広告企業クライアント装置109から、インターネット108、ルータ装置107、及びLAN106を介して、電子チケット発行管理サーバ装置102に送られる。

【0034】電子チケット発行管理サーバ装置102はまず、図2に示されるデータ構造を有する電子チケット発行条件データベースに新たなレコードを追加した後、そのレコードの企業IDフィールドに上記認証した企業IDを書き込み、続いて、受信した上記電子チケット申請用フォームデータから、ゲーム種別、チケット上限数、交換レート、及び有効期限を取り出した後、上記レコードの対応するフィールドに書き込む。

【0035】一方、一般ユーザは、インターネット108に接続されるユーザクライアント装置110から、電子チケット発行ゲームサーバ装置103が提供する各種ゲームホームページ、クイズホームページ、又はアンケートホームページ（以下、これらを総称してアミューズメントホームページという）にアクセスする。ユーザクライアント装置110は、広告企業クライアント装置109と同様の通常のパソコンである。この装置110の操作者（以下、一般ユーザという）がブラウザ画面から上記アミューズメントホームページのURLを入力すると、上記ホームページを要求するURLデータが、インターネット108、ルータ装置107、及びLAN106を介して、電子チケット発行ゲームサーバ装置103に送られる。

【0036】電子チケット発行ゲームサーバ装置103上では、WWWサーバプログラムが稼働している。このプログラムは、ユーザクライアント装置110からのアミューズメントホームページのURLデータの入力に応

答して、ゲームフォームデータ、クイズフォームデータ、又はアンケートフォームデータ（以下、これらを総称してアミューズメントフォームデータという）をユーザクライアント装置110に送信する。

【0037】一般ユーザは、ブラウザ画面上に表示されたアミューズメントフォームを使って、ゲーム、クイズを楽しんだり、アンケートに答えたりした後、そのフォーム上に表示されているサブミットボタンをマウスでクリックする。この結果、ゲーム、クイズ、又はアンケートに対する回答等を含むフォームデータが、ユーザクライアント装置110から、インターネット108、ルータ装置107、及びLAN106を介して、電子チケット発行ゲームサーバ装置103に送られる。

【0038】電子チケット発行ゲームサーバ装置103は、上記フォームデータから企業IDと、ゲーム種別と、ゲーム、クイズ、又はアンケートに対する回答と、ユーザIDとを取り出す。そして、上記装置103は、上記企業ID及びゲーム種別に基づいて、LAN106を介して接続されている電子チケット発行管理サーバ装置102に、交換レートと有効期限を要求する。この要求は、例えば電子メールによって行うことができる。電子チケット発行管理サーバ装置102は、電子チケット発行ゲームサーバ装置103から受信した企業ID及びゲーム種別をキーとして、図2に示される電子チケット発行条件データベースを検索することにより、交換レートと有効期限を取得し、それらを電子メール等によって電子チケット発行ゲームサーバ装置103に返信する。なお、電子チケット発行ゲームサーバ装置103は、電子チケット発行管理サーバ装置102が管理する電子チケット発行条件データベースに直接アクセスして、上記交換レートと有効期限を取得するように構成されてもよい。

【0039】続いて、電子チケット発行ゲームサーバ装置103は、上記ゲーム、クイズ、又はアンケートに対する回答（正解／不正解、又は得点）と上記交換レートとから、チケット発行数を算出する。

【0040】そして、電子チケット発行ゲームサーバ装置103は、算出したチケット発行数を、上記企業ID及びゲーム種別と共に、電子チケット発行管理サーバ装置102に送信する。電子チケット発行ゲームサーバ装置103は、上記企業ID及びゲーム種別をキーとして、図2に示される電子チケット発行条件データベース上の該当するレコードを検索して、検索されたレコードのチケット発行数フィールドに登録されているチケット発行数に上記電子チケット発行ゲームサーバ装置103から受信したチケット発行数を累算し、上記チケット発行数フィールドの内容をその累算結果に置き換える。なお、電子チケット発行ゲームサーバ装置103は、電子チケット発行管理サーバ装置102が管理する電子チケット発行条件データベースに直接アクセスして、上記チ

ケット発行数を更新するように構成されてもよい。

【0041】続いて、電子チケット発行ゲームサーバ装置103は、上記算出したチケット発行数と上記電子チケット発行管理サーバ装置102から取得した有効期限を、前記フォームデータから取り出したユーザIDと共に、電子チケット履歴管理サーバ装置105に送信する。同サーバ装置105は、一般的なユーザ情報（氏名、住所等）のデータベースと共に、図3に示されるデータベースを管理する。同サーバ装置105は、上記電子チケット発行ゲームサーバ装置103から受信したユーザID及び有効期限をキーとして、上記データベース上の該当するレコードを検索し、検索されたレコードのチケット発行数フィールドに登録されているチケット発行数に上記電子チケット発行ゲームサーバ装置103から受信したチケット発行数を累算し、上記チケット発行数フィールドの内容をその累算結果に置き換える。なお、電子チケット発行ゲームサーバ装置103は、電子チケット履歴管理サーバ装置105が管理する上記データベースに直接アクセスして、上記チケット発行数を更新するように構成されてもよい。

【0042】以上のようにして一般ユーザは、特定の広告企業に関するゲーム、クイズ、又はアンケートに応答することにより、電子チケットをもらうことができる。最後に、電子チケット発行ゲームサーバ装置103は、ユーザクライアント装置110から受信したフォームデータから取り出した企業ID及びゲーム種別に対応する広告企業のホームページを表示する命令を生成して、それをLAN106に接続されている広告企業WWWサーバ装置104に送信する。なお、広告企業WWWサーバ装置104は、必ずしもLAN106に接続されている必要はなく、インターネット108を介して広告企業自身のLAN等に接続されていてもよい。上記命令はHTTP形式のサーバリダイレクション命令であって、文字列"Location: "と、それに続く広告企業WWWサーバ装置104上の該当するホームページのURLデータとから構成される。

【0043】広告企業WWWサーバ装置104は、上記サーバリダイレクション命令によって指定されるURLに対応するホームページを、ユーザクライアント装置110に送信する。

【0044】上記広告企業WWWサーバ装置104から送信されたホームページには、一般ユーザが前記アミューズメントホームページを使って行ったゲーム、クイズ、又はアンケート等に対する回答（応答）が掲載されており、一般ユーザはその回答等を確認することができる。これと同時に、上記広告企業WWWサーバ装置104から送信されたホームページには、上記広告企業の広告が掲載されている。

【0045】従って、一般ユーザは、前記ゲーム、クイズ、又はアンケート等に応答することにより、必ず広告

企業の広告ホームページを見ることになり、その代わりとして電子チケットをもらうことができる。一般ユーザは、電子チケットをもらえることを期待してゲーム、クイズ、又はアンケート等に積極的に応答し、これに伴って広告企業の広告ホームページが必ず上記一般ユーザのブラウザ画面に表示されるため、大きな販売促進効果を生み出すことが可能となる。

【0046】次に、一般ユーザは、上述のようにして取得した電子チケットを使って、自分が所有するパソコンや地域のパチンコ店等の端末を使って、各種懸賞や仮想カジノ、対戦ゲーム等のネットワークゲームを行うことができる。ユーザは、ゲームの得点に応じて電子チェックの発行を受けることができる。その後、ユーザは、同一店舗内又は他の各店舗等に設置された端末を使って様々な商品の注文を行うことができ、このときユーザ毎に発行されている電子チェックを自由に使って注文を行うことができる。注文した商品は、例えば同一商店街のなかの他の店舗で又は直接宅配により受け取ることができる。

20 【0047】ここで、ゲームの得点等を電子チェックに換算するための交換レートと、商品購入時に使用する電子チェックの貨幣への交換レートが、電子チェック流通サーバ装置112によって、種々の条件に基づいて動的に変化させられる。

【0048】今、図1において、一般ユーザは、電子チェック発行ゲームクライアント装置119を操作して、ネットワークゲームを実行する。この装置119は、一般ユーザが所有するパソコン又は店舗内に設置された端末であり、インターネット108に接続できブラウザアプリケーションが実装されている。

【0049】電子チェック発行ゲームサーバ装置120は、インターネット108を介して、ユーザが操作する電子チェック発行ゲームクライアント装置119に、ネットワークゲームを実行させる。

【0050】この場合、電子チェック発行ゲームサーバ装置120は、ネットワークゲームの開始に先だって一般ユーザが入力したユーザIDを、電子チケット情報センター101内の電子チケット履歴管理サーバ装置105に送信する。同サーバ装置105は、受信したユーザID及び現在の日時をキーとして上記データベース上の該当するレコードを検索し、検索されたレコードのチケット残高フィールドに登録されているチケット残高を、電子チェック発行ゲームサーバ装置120に返信する。同サーバ装置120は、返信されたチケット残高に基づいて、現在アクセスしている一般ユーザが実行できるゲーム回数等を制御する。なお、より複雑な電子チケット消費条件が設定されてもよい。

【0051】また、電子チェック発行ゲームサーバ装置120は、実行されたゲーム回数に対応する消費チケット数を、ユーザIDと共に電子チケット履歴管理サーバ

装置105に送信する。同装置105は、電子チェック発行ゲームサーバ装置120から受信したユーザID及び現在の日時をキーとして上記データベース上の該当するレコードを検索し、検索されたレコードのチケット消費数フィールドに登録されているチケット消費数に上記受信した消費チケット数を累算し、上記チケット消費数フィールドの内容をその累算結果に置き換える。

【0052】電子チェック発行ゲームサーバ装置120は、ゲームの実行に伴い、電子チェック流通サーバ装置112内の電子チェック発行モジュール113に、ゲーム種別及び得点と、ユーザIDとを通知する。通知は、例えば電子メールを使って行われる。

【0053】上記実施例に用いられるデータ・ベース構造の例が図10に示される。また、特願平2000-42088号に記載される内容は、概略以下のとおりである。

【0054】このシステムはまず、ユーザによる第1の端末操作に対し、設定されているポイント発行条件又はポイント消費条件に基づき、第1の電子流通単位であって、所定の店舗又はメーカー毎又はそれらのグループ毎に発行されそれらの中でのみ流通するポイント（販促ポイント等）が発行又は消費される。この第1の端末操作は、所定の店舗等での商品等の購買動作に限定して行われる販促ポイント等の発行又は消費操作である。

【0055】次に、ユーザによる第2の端末操作に対し、設定されている電子チケット発行条件に基づき、ポイントが下取りされて消費されると共に、第2の電子流通単位であって、店舗又はメーカーに依存せずに流通する電子チケットが発行される。

【0056】続いて、ユーザによる第3の端末操作に対し、設定されている電子チケット消費条件に基づき電子チケットが消費されると共に、設定されている電子チェック発行条件に基づき、第3の電子流通単位であって、複数の店舗又はメーカーにまたがって流通する電子チェックが発行される。この第3の端末操作は例えば、懸賞応募操作又はゲーム操作である。

【0057】更に、ユーザによる第4の端末操作に対し、設定されている電子チェック消費条件に基づき前記電子チェックが消費させられる。この第4の端末操作は例えば、商品又は景品を注文するホームページに対するアクセス操作である。

【0058】そして、ポイントの発行履歴と消費履歴、電子チケットの発行履歴と消費履歴、電子チェックの発行履歴と消費履歴、ポイント発行条件、ポイント消費条件、電子チケット発行条件、電子チケット消費条件、電子チェック発行条件、及び電子チェック消費条件がそれぞれ管理される。

【0059】本実施の形態は、次のような特徴を有する。

1. 店舗でのユーザの購買行動に対応して、店舗に設置

された販促ポイントクライアント装置において、店員又はユーザ自身が、ユーザID（新規の場合は新規発行する）を入力し、売上金額を入力すると、そのユーザIDに対して、その売上金額に対する一定割合の金額に相当する第1の流通単位である販促ポイントが、販促ポイント情報センター内のデータベースに累積される。このとき同時に、ユーザが今までに有効に保有している販促ポイントを消費することができる。ユーザによる各店舗での販促ポイントの消費状態は、各店舗内の販促ポイントクライアント装置を通じて販促ポイント情報センター内のデータベースに反映される。

【0060】ユーザは、各店舗内の端末又はインターネットに接続可能な自宅のパソコンである販促ポイントクライアント装置を使っていつでも、販促ポイント情報センター内のデータベースに累積されている自分が保有する店舗毎の販促ポイントを確認できる。

【0061】各店舗は、売上金額に対する販促ポイントの交換レートや有効期限を、予め各店舗内の販促ポイントクライアント装置から販促ポイント情報センター内のデータベースに設定できる。

【0062】2. ユーザは、店舗に設置された端末又はインターネットに接続可能な自宅のパソコンである販促ポイントクライアント装置を使って、販促ポイント情報センター内のデータベースに累積されている自分が保有する各店舗の販促ポイントを、第2の流通単位である電子チケットに交換することができる。

【0063】或いは、ユーザは、販促ポイント情報センターが電子チケットとの交換を表明している販促ポイントを専用封筒（個人情報を記入—既存会員は会員番号）

30 に入れて、同センターが店舗等に設置したポイント交換ボックスに投函する。投函された封筒は、同ボックスを管理している店舗が同センターに送付する。同センターでは、販促ポイントクライアント装置を使って、同センター内のデータベースに累積されている各封筒を送付したユーザが保有する各店舗の販促ポイントを、ユーザが指示した要求に従って電子チケットに交換する。

【0064】各ユーザが保有する電子チケットは、販促ポイント情報センター内のデータベースに、ユーザID毎に保持される。各店舗毎の販促ポイントから電子チケットへの交換レートは、予め販促ポイント情報センターの管理者によって、同センター内のデータベースに設定できる。

【0065】3. ユーザは、取得した電子チケットを使って、自分が所有するパソコンや地域のパチンコ店等の端末からインターネットを経由して、各種懸賞や仮想カジノ、対戦ゲーム等を提供する電子チェック情報センターが運営するホームページにアクセスして、それらの応募やゲーム等を楽しむことができ、その結果に応じて、更に第3の流通単位である電子チェックを取得できる。

【0066】各ユーザが取得した電子チェックは、電子

チェック情報センター内のデータベースに、ユーザID毎に累積される。また、ゲーム等によって消費された電子チケットの消費状態は、販促ポイント情報センター内のユーザID毎のデータベースに反映される。

【0067】4. ユーザは、自分が所有するパソコンや地域のパチンコ店等の端末からインターネットを経由して、電子カタログや仮想商店街、又は景品交換サービス等を提供するホームページにアクセスし、取得した電子チェックを、それらのホームページが提供する商品や地域の商店街が提供する商品と交換することができる。

【0068】各ユーザーによって消費された電子チェックの消費状態は、電子チェック情報センター内のユーザID毎のデータベースに反映される。以上の特徴により、ユーザーは、従来は店舗毎又はメーカー毎でしか流通させることのできなかった販促ポイントという第1の流通単位を、電子チケットという第2の流通単位との交換を通じて下取りしてもらうことにより、店舗やメーカーにしばられずにネットワーク上でのゲーム等を楽しむことができるようになり、更にゲーム等を通じて他の店舗やメーカー等で利用可能な電子チェックという第3の流通単位を取得することができる。

【0069】なお、上記2の点について述べると、以下のとおりである。図9において、まず、ユーザーは、各店舗内の端末又はインターネット209に接続可能な自宅のパソコンである販促ポイントクライアント装置210から、販促ポイントサーバ装置202が提供する販促ポイント／電子チケット交換ホームページにアクセスする。この装置210の操作者がブラウザ画面から上記販促ポイント／電子チケット交換ホームページのURLを入力すると、上記ホームページを要求するURLデータが、インターネット209、ルータ装置208、及びLAN207を介して、販促ポイントサーバ装置202に送られる。

【0070】販促ポイントサーバ装置202上で稼働しているWebサーバプログラムは、販促ポイントクライアント装置210からの販促ポイント／電子チケット交換ホームページのURLデータの入力に応答して、まず、ユーザIDとパスワードを入力させるためのHTTP形式のログインフォームデータを販促ポイントクライアント装置210に送信する。

【0071】販促ポイントクライアント装置210の操作者は、ブラウザ画面上に表示されたログインフォームにおいて、ユーザIDとパスワードを入力した後、そのフォーム上に表示されているサブミットボタンをマウスでクリックする。この結果、上記ユーザIDとパスワードが入力されたフォームデータが、販促ポイントクライアント装置210から、インターネット209、ルータ装置208、及びLAN207を介して、販促ポイントサーバ装置202に送られる。

【0072】販促ポイントサーバ装置202は、上記ユ

ーザIDとパスワードを、特には図示しないが、ユーザ認証ファイルを参照して認証する。次に、販促ポイントサーバ装置202は、上記ユーザIDに基づいて、LAN207を介して接続されている販促ポイント履歴管理サーバ装置204に、ポイント発行数を要求する。この要求は、例えば電子メールによって行うことができる。販促ポイント履歴管理サーバ装置204は、販促ポイントサーバ装置202から受信したユーザIDをキーとして、データベースを検索することにより、店舗ID毎及び期限切れでない有効期限毎のポイント発行数を取得し、それを電子メール等によって販促ポイントサーバ装置202に返信する。なお、販促ポイントサーバ装置202は、販促ポイント履歴管理サーバ装置204が管理するデータベースに直接アクセスして、上記店舗ID毎及び有効期限毎のポイント発行数を取得するように構成されてもよい。

【0073】また、販促ポイントサーバ装置202は、上記検索された各店舗IDに対応する交換レートを、LAN207を介して接続されている電子チケット発行管理サーバ装置205に要求する。この要求は、例えば電子メールによって行うことができる。電子チケット発行管理サーバ装置205は、販促ポイントサーバ装置202から受信した各店舗IDをキーとして、電子チケット発行条件データベースを検索することにより、店舗ID毎の交換レートを取得し、それらを電子メール等によって販促ポイントサーバ装置202に返信する。なお、販促ポイントサーバ装置202は、電子チケット発行管理サーバ装置205が管理するデータベースに直接アクセスして、上記店舗ID毎の交換レートを取得するように構成されてもよい。ここで、電子チケット発行条件データベースにおける店舗ID毎の交換レートは、販促ポイント情報センターの運用者によって予め設定される。その場合、チケット発行数フィールドの初期値は0である。

【0074】続いて、販促ポイントサーバ装置202は、販促ポイント履歴管理サーバ装置204から取得した、対象ユーザーが現在保有している店舗ID毎及び有効期限毎のポイント発行数と、電子チケット発行管理サーバ装置205から取得した店舗ID毎の交換レートを表示すると共に、店舗ID毎及び有効期限毎の電子チケットへ交換すべき各販促ポイントの交換数を入力させるためのHTTP形式の販促ポイント／電子チケット交換フォームデータを、販促ポイントクライアント装置210に送信する。

【0075】販促ポイントクライアント装置210の操作者は、ブラウザ画面上に表示された販促ポイント／電子チケット交換フォームを使って、店舗ID毎及び有効期限毎に、店舗ID毎の交換レートを参考にしながら、電子チケットへ交換すべき販促ポイントの交換数を入力した後、そのフォーム上に表示されているサブミットボ

タンをマウスでクリックする。この結果、上記店舗ID毎及び有効期限毎の交換数と店舗ID毎の交換レートを含むフォームデータが、販促ポイントクライアント装置210から、インターネット209、ルータ装置208、及びLAN207を介して、販促ポイントサーバ装置202に送られる。

【0076】販促ポイントサーバ装置202は、上記フォームデータから、上記店舗ID毎及び有効期限毎の交換数と店舗ID毎の交換レート、及び現在認証されているユーザIDを取り出し、上記各交換数と交換レートに基づいて、上記店舗ID毎及び有効期限毎に、電子チケットのチケット発行数を算出し、更に、有効期限毎に当該チケット発行数を集計すると共に、店舗ID毎にも当該チケット発行数を集計する。

【0077】次に、販促ポイントサーバ装置202は、上記有効期限毎に集計したチケット発行数とそれぞれに対応する有効期限を、前記フォームデータから取り出したユーザIDと共に、電子チケット履歴管理サーバ装置206に送信する。電子チケット履歴管理サーバ装置206は、一般的なユーザ情報（氏名、住所等）のデータベースと共に、データベースを管理する。同サーバ装置206は、上記販促ポイントサーバ装置202から受信したユーザIDと各有効期限をキーとして、データベース上の該当する各レコードを検索し、検索された各レコードのチケット発行数フィールドに登録されているチケット発行数に上記販促ポイントサーバ装置202から受信した各チケット発行数を累算して、上記各チケット発行数フィールドの内容を各累算結果に置き換え、同時に、対応する各チケット残高フィールドの内容を更新する。なお、販促ポイントサーバ装置202は、電子チケット履歴管理サーバ装置206が管理する上記データベースに直接アクセスして、上記各チケット発行数及びチケット残高数を更新するように構成されてもよい。

【0078】また、販促ポイントサーバ装置202は、店舗ID毎に集計したチケット発行数を、それぞれに対応する店舗IDと共に、電子チケット発行管理サーバ装置205に送信する。電子チケット発行管理サーバ装置205は、上記販促ポイントサーバ装置202から受信した各店舗IDをキーとして、電子チケット発行条件データベース上の該当する各レコードを検索し、検索された各レコードのチケット発行数フィールドに登録されているチケット発行数に上記販促ポイントサーバ装置202から受信した各チケット発行数を累算して、上記各チケット発行数フィールドの内容を各累算結果に置き換える。なお、販促ポイントサーバ装置202は、電子チケット履歴管理サーバ装置206が管理する上記データベースに直接アクセスして、上記各チケット発行数を更新するように構成されてもよい。販促ポイント情報センター201の管理者は、上記電子チケット発行条件データベース上の各店舗ID毎のチケット発行数を定期的にチ

エックする（と共にその内容をクリアする）ことにより、各店舗毎の販促効果を間接的に計測し、各店舗に対して課金を行う。

【0079】また、販促ポイントサーバ装置202は、上記店舗ID毎及び有効期限毎の販促ポイントの交換数を、各店舗IDと有効期限の組、及びユーザIDと共に、販促ポイント履歴管理サーバ装置204に送信する。販促ポイント履歴管理サーバ装置204は、上記販促ポイントサーバ装置202から受信した各店舗IDと有効期限の組と、ユーザIDとをキーとして、データベース上の該当する各レコードを検索し、検索された各レコードのポイント発行数フィールドに登録されているポイント発行数から上記販促ポイントサーバ装置202から受信した各交換数を減算して、上記各ポイント発行数フィールドの内容を各減算結果に置き換える。なお、販促ポイントサーバ装置202は、販促ポイント履歴管理サーバ装置204が管理する上記データベースに直接アクセスして、上記各ポイント発行数を更新するように構成されてもよい。

【0080】更に、販促ポイント発行管理サーバ装置203は、上記ユーザIDと各有効期限に基づいて、LAN207を介して接続されている電子チケット履歴管理サーバ装置206に、チケット発行数、チケット消費数、及びチケット残高を要求する。この要求は、例えば電子メールによって行うことができる。電子チケット履歴管理サーバ装置206は、販促ポイントサーバ装置202から受信したユーザIDと各有効期限をキーとして、データベースを検索することによって、期限切れでない有効期限毎の更新されたチケット発行数、チケット消費数、及びチケット残高を取得し、それらを電子メール等によって販促ポイントサーバ装置202に返信する。なお、販促ポイントサーバ装置202は、電子チケット履歴管理サーバ装置204が管理するデータベースに直接アクセスして、上記有効期限毎の各値を取得するように構成されてもよい。続いて、販促ポイント発行管理サーバ装置203は、ポイント交換後の、店舗ID毎及び有効期限毎の対象ユーザの販促ポイントの累計数と、上記電子チケット履歴管理サーバ装置204から取得した有効期限毎の対象ユーザの電子チケットのチケット発行数、チケット消費数、及びチケット残高を表示するためのHTTP形式のフォームデータを、販促ポイントクライアント装置210に送信する。これによりユーザは、最新の販促ポイントと電子チケットの保有状況を確認することができる。

【0081】図2に、この発明の個人生活援助システム（以下、PASSという。なお、PASSとは、Personal Agent Service Systemの意味である。）の全体概念図を示す。また、図36は、図2のシステム構成図を示す。

【0082】個人生活援助システム（PASS）は、イ

ンターネット上に会員個人専用のホーム・ページを掲載し、該ホーム・ページにおいて個人生活のプランニングを援助するものである。

【0083】該ホーム・ページには、図2に示される如く、ShowWindow11, Plandit12, Window Shopping13, Living Memo14, 検索ページ15, Net Mileage16, その他リンク17の各ページが設けられている。

【0084】ShowWindow11は、趣味・嗜好に関する分類(旅行、グルメ等)の中から、ユーザの希望するカテゴリーを複数選択し、自分だけのページを作れる機能を有する。Plandit12は、ユーザが選んだカテゴリーの商品について、登録されたWEBページを見ながら具体的な内容を決め、ローンを組んで購入する機能を有する。一方、Window Shopping13は、ユーザが選んだカテゴリーの商品について、購入まではしないがどういうものがあるか検索エンジンを使ってWEBページを見て回るものである。なお、PlanditとはPlanning Creditの意味である。

【0085】Living Memo14は、生活に関連する分類(貯金、家計簿等)の中からユーザの希望するカテゴリーを複数選択し、自分だけのページを作る機能を有する。すなわち、各種サービス、商品等の一覧表をページに掲載すると共に、個人が使用する予算金額及び期間を入力し、上記各種サービス、商品等の一覧表等で個人の消費計画を立てられるようにした機能を有する。検索ページ15は、日常の調べものに関する分類(新聞、時刻表等)の中からユーザの希望するカテゴリーを複数選択し、自分だけのページを作る機能を有する。

【0086】Net Mileage16は、PASS会員として登録し、それぞれのPASSのポイントを一定のレートによってまとめる機能を有する。まとめたポイントはE-Checkとなり、Amuse Fieldなどのサイトで商品と交換できる。

【0087】その他リンク17には、PASSと連携しているページのリンク(Amuse Field等)を貼り付ける。なお、Amuse Fieldの画面例が図18に示される。図1は、入会時のフロー・チャートを示す。インターネットを介してアクセスしてきたユーザは、まず会員かどうかがチェックされ、NOの場合は登録のページに移行する。登録画面の例が、図16に示される。図17に示されるように、登録時後述する登録ポイントが与えられる。登録後、メンバー・プロファイルがDB9に格納され、前記会員チェックでYESの場合、ID、パスワードがチェックされ、サイト2に入ることができる。サイト2には、複数の会員組織4, 5, 6が存在し、それぞれ別のPASSを有している。なお、登録のページでお試し入会をすることもできる。この場合は、お試し版PASS8を用いる。

【0088】以下、サイトにおける各種サービスの詳細

を説明する。図3は、Net Mileage16のフロー・チャートである。前記複数の会員組織に対応する各PASSはそれぞれのサイト上のポイントを全体システムに共通のポイントに変換することができる。これは前述のDSPXシステムを用いて実現される。これがNet Mileageである。Net Mileageは、図3に示されるように、まずそれぞれのPASSサイトのID・パスワードをすべて入力し(S21)、各PASSと全体システムに共通のポイント(Net Mileage)とのそれぞれの換算レートに基づき変換され(S22)、統合されたNet Mileage数を表示する(S23)。統合PASS会員として登録(S24, S25)すれば、Net Mileageを獲得でき、Net MileageをAmuse Field29などのサイトで商品と交換できる。この場合の画面例が、図14、図15に示される。上記の如く、サイトには複数の会員組織が存在し、図14に示す如く各組織の会員IDとパスワードを入力することにより共通のポイントであるE-Check(図15)に変換される。なお、Net Mileageの会員規約の例が図35に示される。

【0089】ShowWindow11のフロー・チャートは、以下のとおりである。図4において、希望するカテゴリーをカテゴリー・プロファイル39から選択して登録する(S31, S32)と、カテゴリー・ページが表示され(S33)、Window Shopping13かPlanditを選択する(S34, S35)。Window Shoppingの場合は、検索エンジンで該当するサイトを探し(S36)、表示する(S37)。ShowWindowの画面例が図24に示される。

【0090】Planditの場合は、以下の通りである。図5において、カテゴリーの中から選択されたものについて該当する登録済みサイト47を検索する(S41)。Planditのページで詳細を決定し、Planditを実行する場合(S43)は、ローンのサイトへ行く(S44)。この場合の画面例が図25～図33に示される。図24で教育を選んだ場合、図25の画面が表示され、カテゴリー、テーマ、アイテムを選択すると図26の検索画面に移行し、あるいは旅行の場合は図27の画面となる。図28～図30のようにまず予算計画を入力すると、ローン申し込み画面(図33)で同意し、Planditを申し込む(画面31, 32)と、Planditが実行される。

【0091】Living Memoの場合は、以下の通りである。希望するカテゴリーを選択し、カテゴリーの中から選択されたものについて登録されたサイト(58)から該当するものを探し(S54)、表示する(S55)。

【0092】検索サービスの場合は、以下の通りである。希望するカテゴリーを選択し、カテゴリーの中から選択されたものについて登録されたサイト(67)から該当するものを探し(S63)、表示する(S64)。

【0093】なお、検索の初期画面が図34に、また検索された画面例が図19～図23に示される。

【0094】

【発明の効果】以上のとおり、この発明は、会員個人にホーム・ページを割り当て、その会員個人の必要に応じて会員が任意に各種サービスを該ホーム・ページ上で受けられるシステムにおいて、会員個人のホーム・ページ上に個人用の生活設計を組み込んだり、該ホーム・ページ上の商品やサービス購入計画を予算に応じて自動的に計算して表示したり、該計画を任意に変更したりできる利便性がある。

【0095】また、該商品やサービス購入計画に用いる広告を見たときポイントが溜まり、該ポイントを上記個人用サイト上で消費できるシステムを提供し、より一層サイトの魅力を高めることに成功している。

【0096】さらに、上記ポイント・システムを活用し、年金生活者や老人、障害者といった弱者へのサービスが受けやすい環境を考慮したインターネット上のサービス・システムを提供し、ボランティア活動をし易くし、援助する効果がある。また、ボランティアに対しボランティアを受ける側のアクセスで生じるポイントを与えることにより、何らかの謝礼を与えることが可能となり、このポイント提供はサイトをアクセスしていれば知らない間に自動的に行われる所以ボランティアを受ける側の負担も非常に少ない。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明がP A S S の入会プロセスを示す図である。

【図2】この発明がP A S S の全体概念図を示す図である。

【図3】Net Mileage のフロー・チャートを示す図である。

【図4】Show Window のフロー・チャートを示す図である。

【図5】Plandit のフロー・チャートを示す図である。

【図6】Living Memo のフロー・チャートを示す図である。

【図7】検索サービスのフロー・チャートを示す図である。

【図8】D S P X の基本構成を示す図である。

【図9】D S P X の他の例を示す図である。

【図10】図8のD S P X システムに用いられるDBの例を示す図である。

* 【図11】図9のD S P X システムに用いられるDBの例を示す図である。

【図12】ボランティア・マイレージの概念図を示す図である。

【図13】P A S S の画面例を示す図である。

【図14】P A S S の画面例を示す図である。

【図15】P A S S の画面例を示す図である。

【図16】P A S S の画面例を示す図である。

【図17】P A S S の画面例を示す図である。

【図18】Amuse Field の画面例を示す図である。

【図19】検索された画面例を示す図である。

【図20】検索された画面例を示す図である。

【図21】検索された画面例を示す図である。

【図22】検索された画面例を示す図である。

【図23】検索された画面例を示す図である。

【図24】Show Window の画面例を示す図である。

【図25】検索画面例を示す図である。

【図26】検索画面例を示す図である。

【図27】検索画面例を示す図である。

【図28】Plandit の画面例を示す図である。

【図29】Plandit の画面例を示す図である。

【図30】Plandit の画面例を示す図である。

【図31】Plandit の画面例を示す図である。

【図32】Plandit の画面例を示す図である。

【図33】ローンの申し込み画面を示す図である。

【図34】検索サービスの初期画面例を示す図である。

【図35】Net Mileage の会員規約例を示す図である。

【図36】図2のシステム構成図を示す図である。

【符号の説明】

1 インターネット

2 サイト

3 P A S S

4~6 各会員組織

1 1 ShowWindow

1 2 Plandit

1 3 Window Shopping

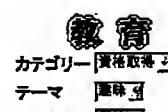
1 4 Living Memo

1 5 検索ページ

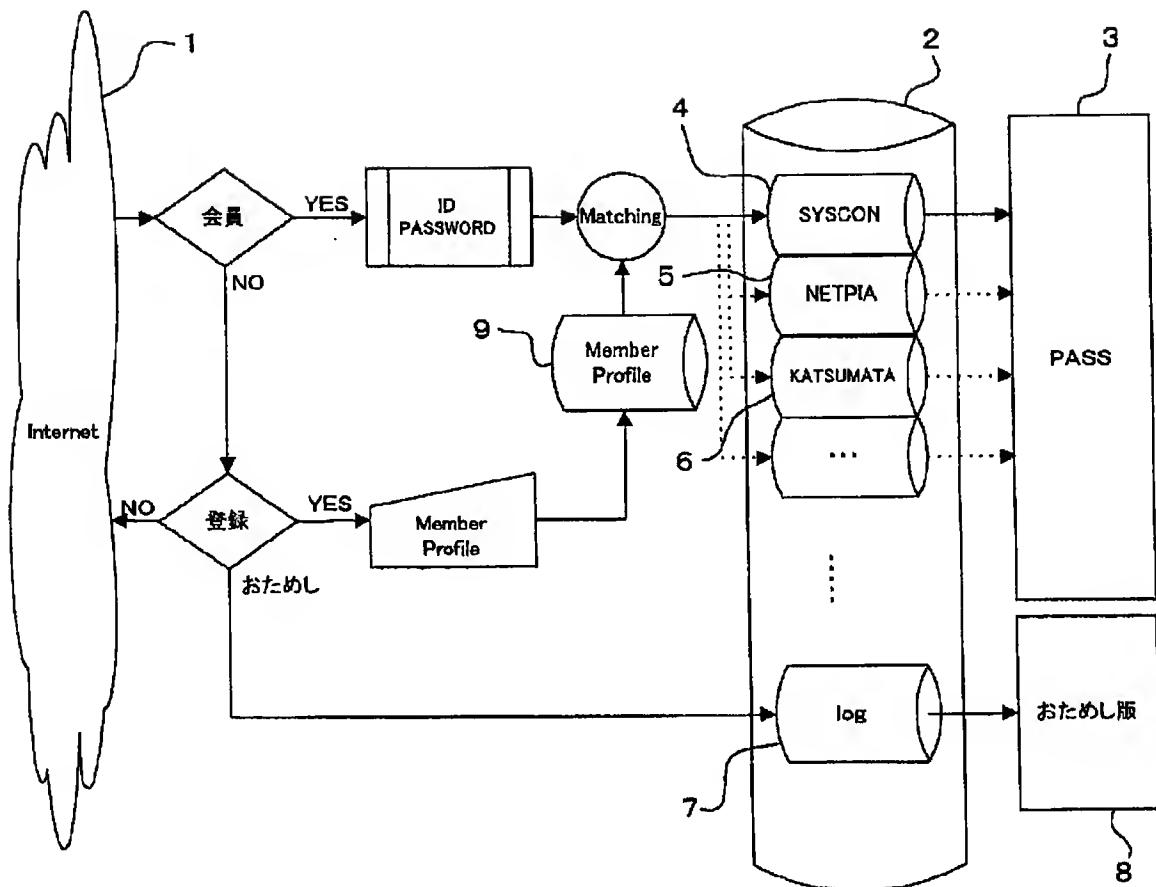
1 6 Net Mileage

1 7 その他リンク

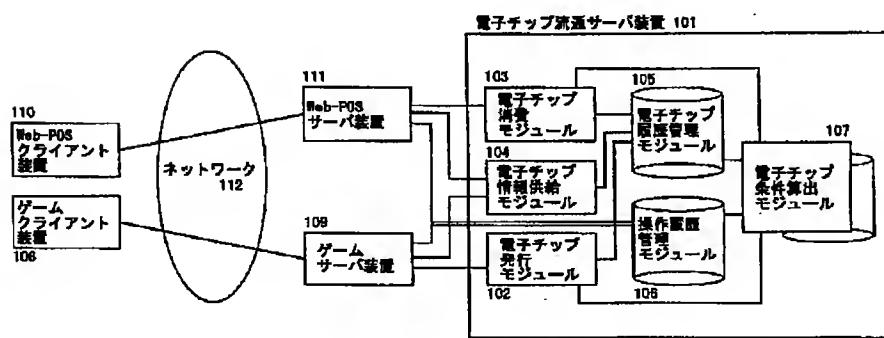
【図25】



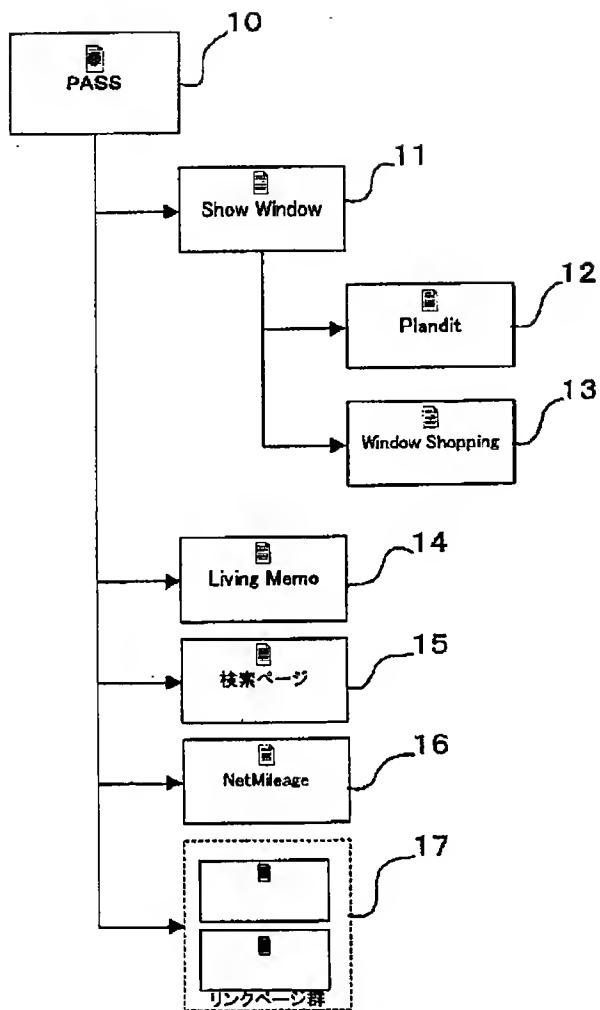
【図1】



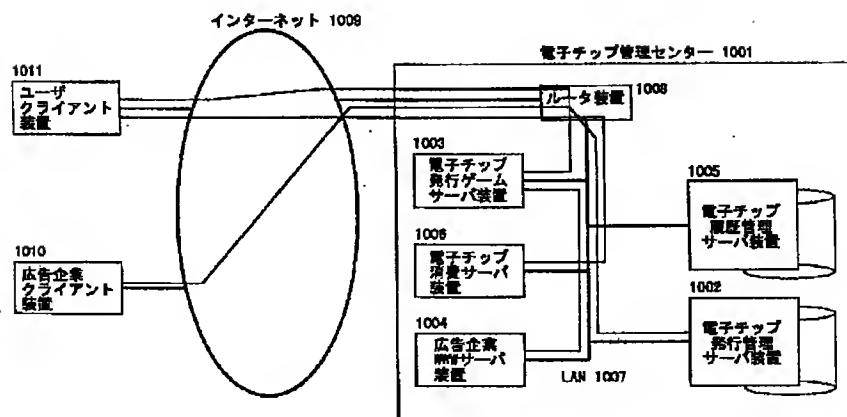
[図8]



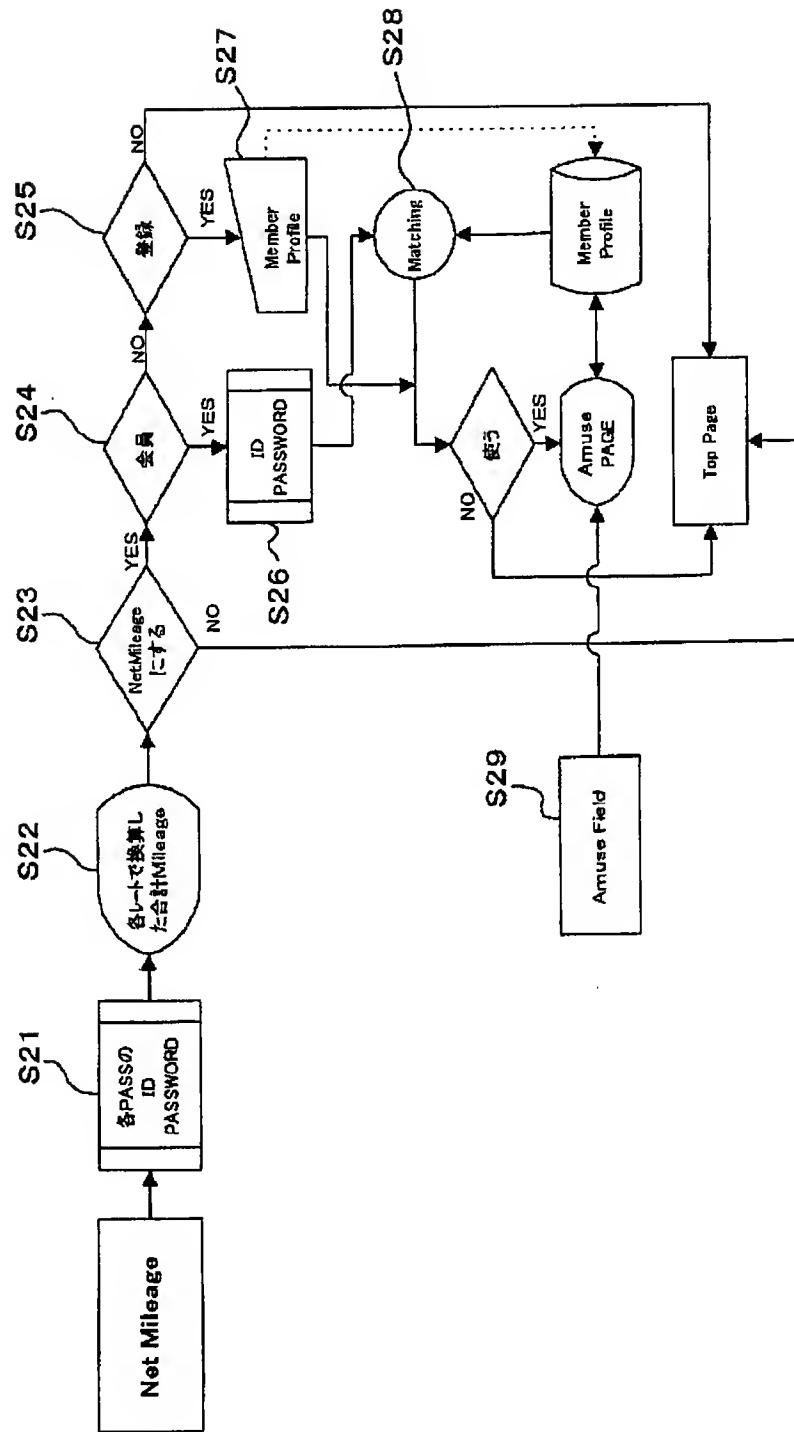
【図2】



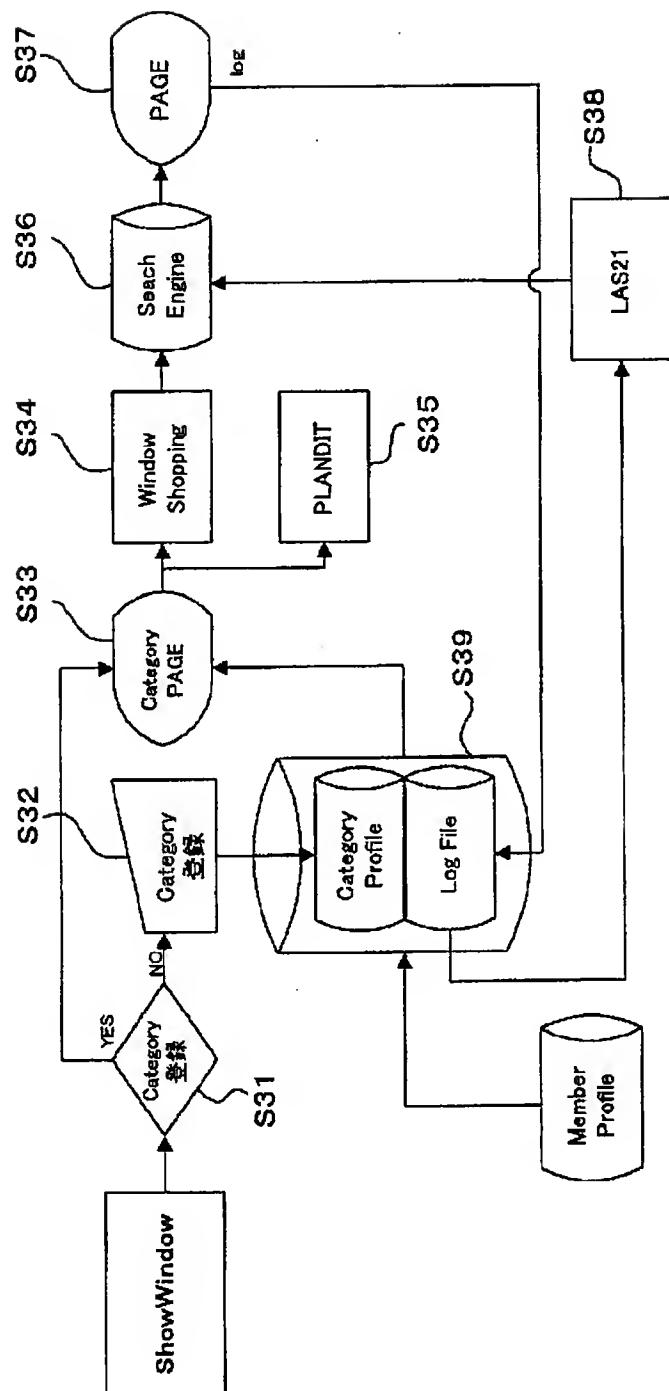
【図9】



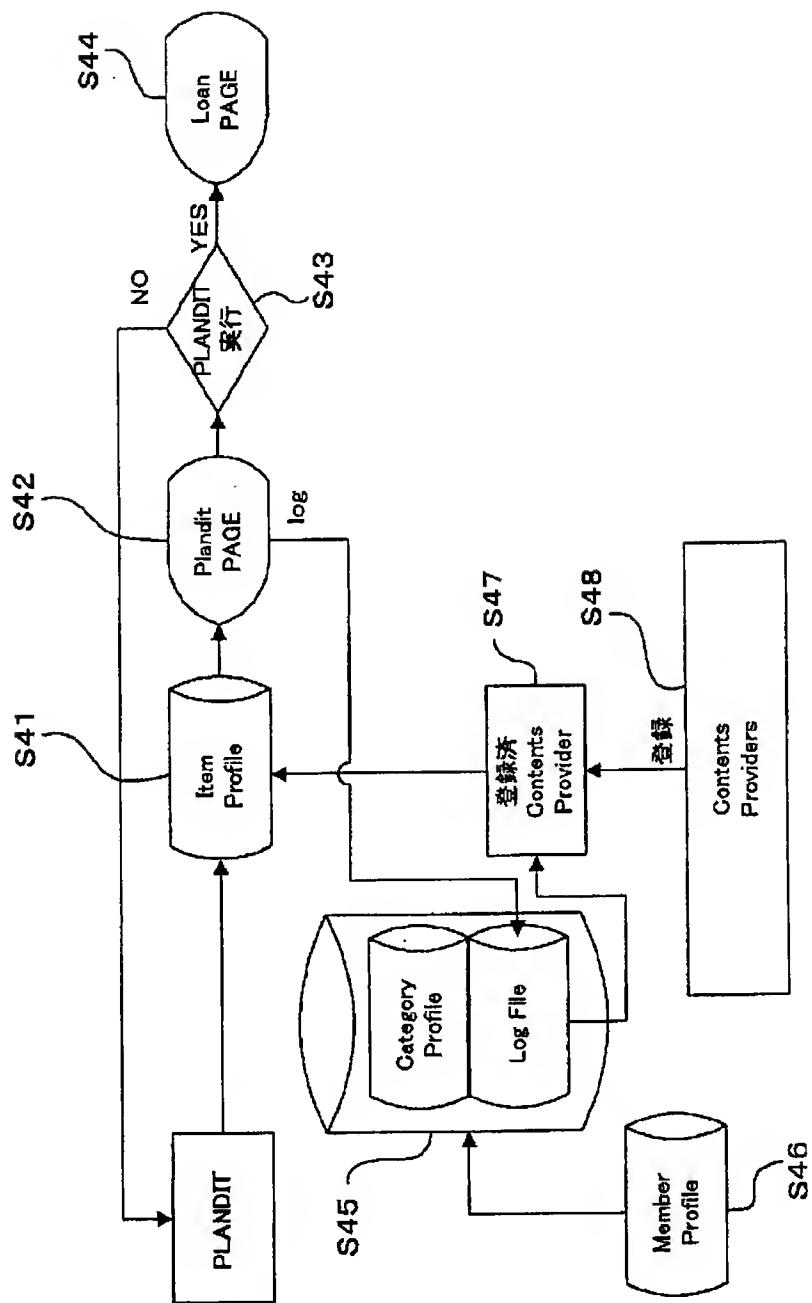
【図3】



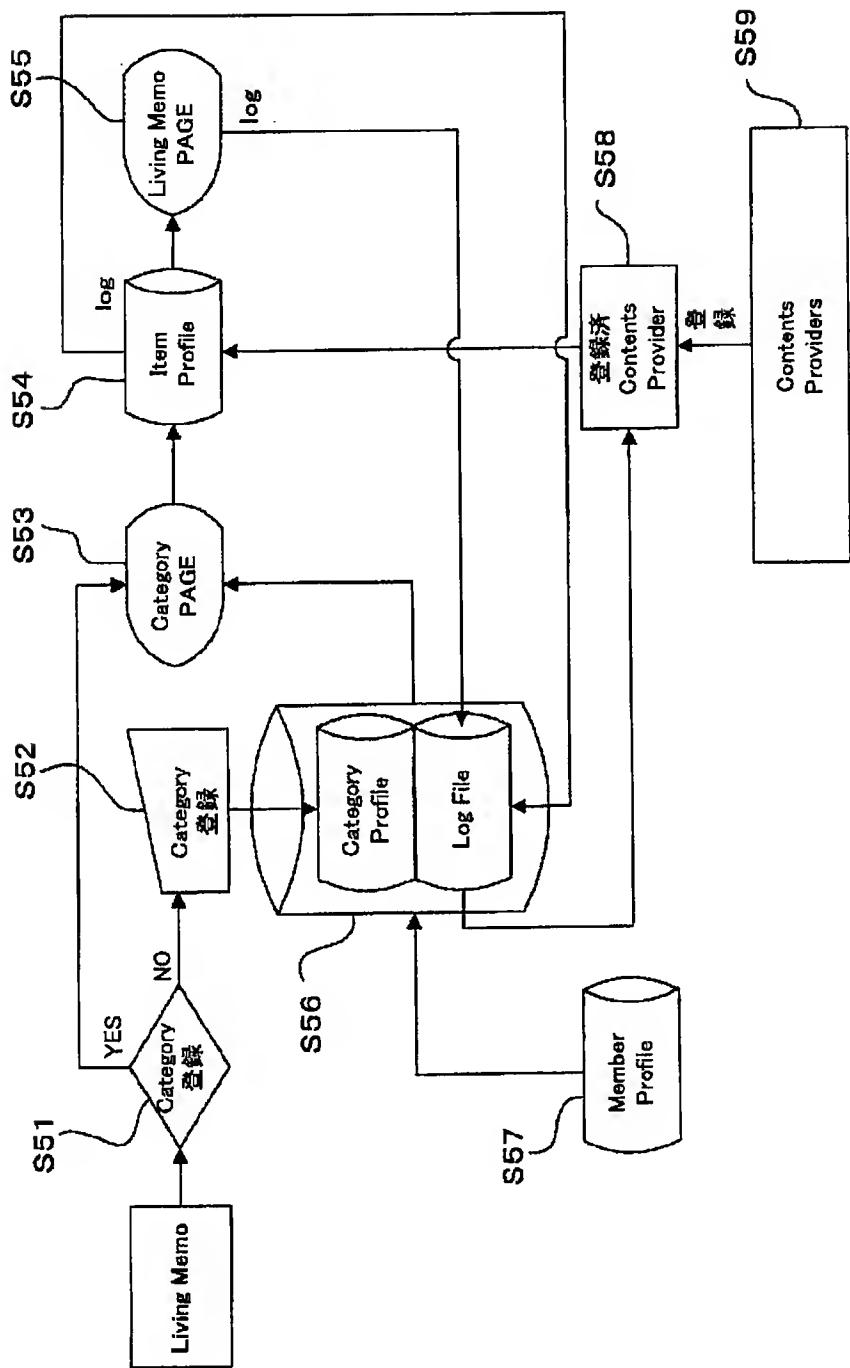
【図4】



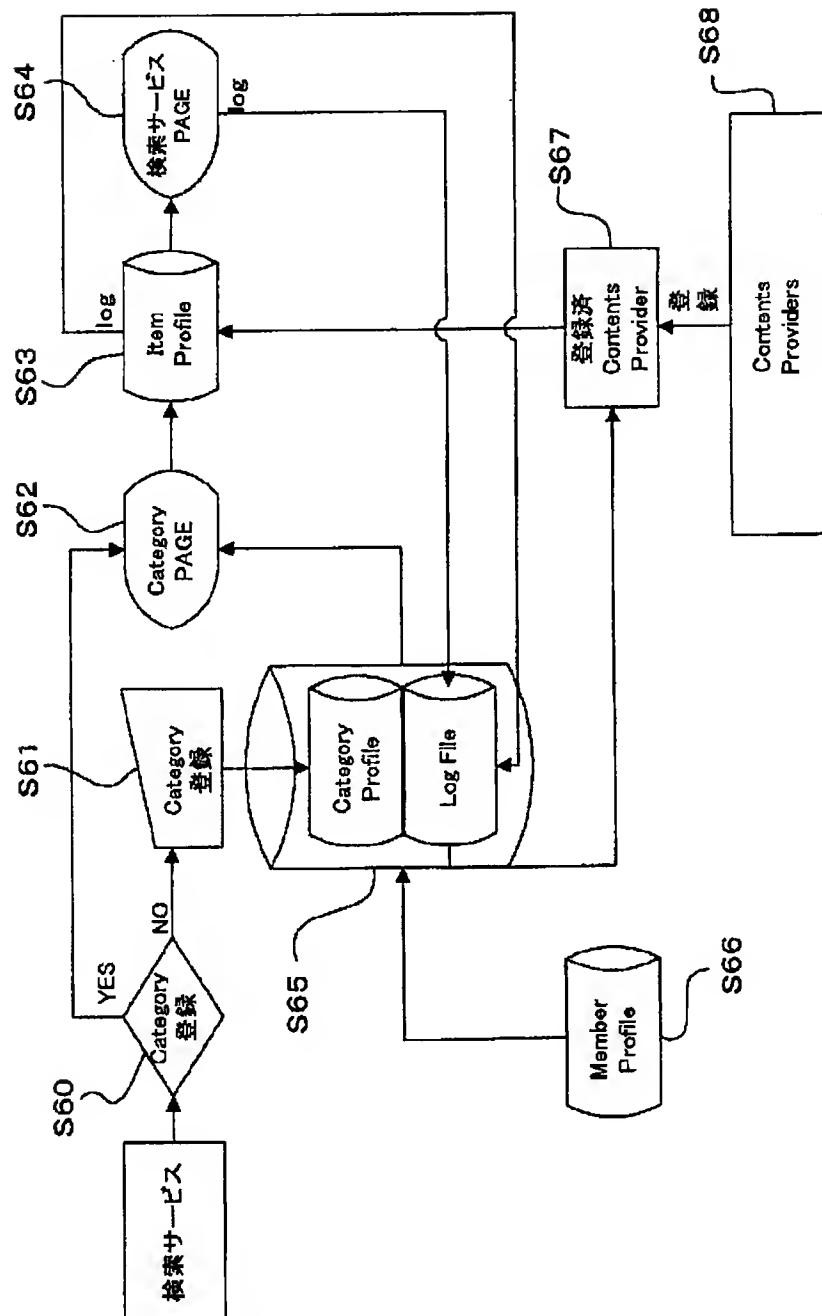
【図5】



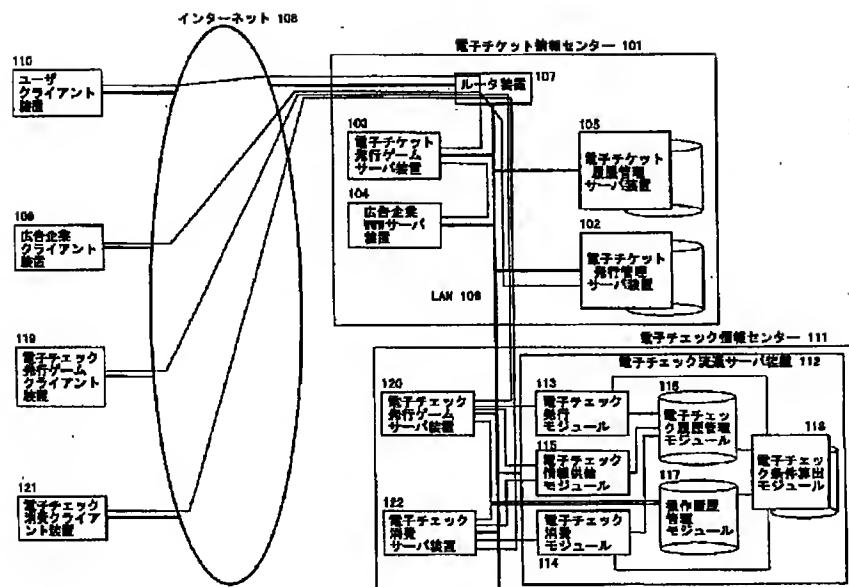
【図6】



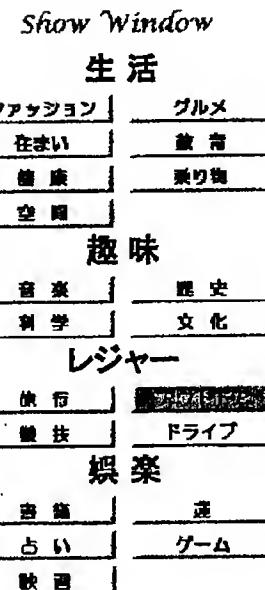
【図7】



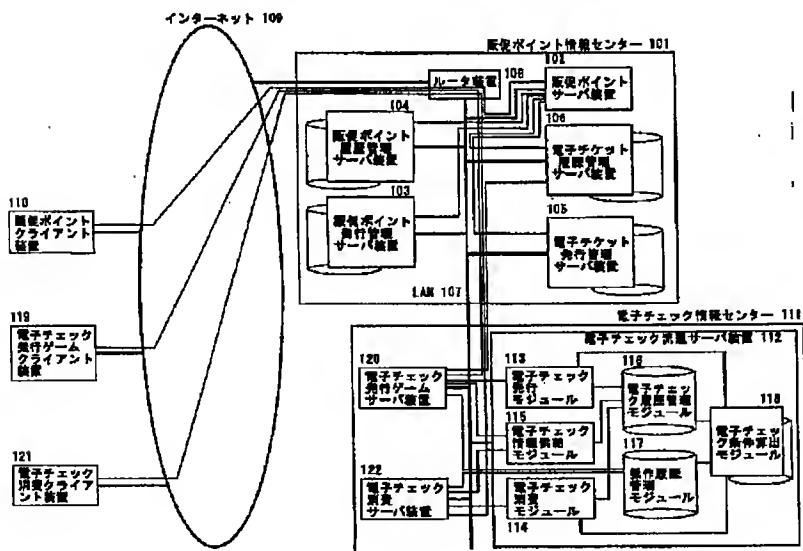
【図10】



【図24】

戻る

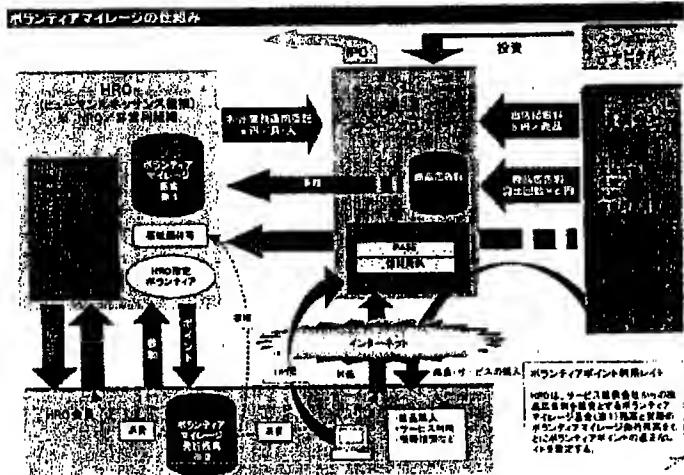
【図11】



【図27】

- 旅行**
- 海外のホテル予約はアップルワールドにおまかせ
 - H.I.S. Co.,Ltd.
 - Kerry's Travel
 - 海外旅行者のための海外主要国に係る2000年問題対応状況に関する情報提供
 - JTBが'02年の旅行動向見通しを発表
 - Yahiro Tour Services
-
- ・トラベルコちゃん [2]
 - ・燃費 時間 [2]
 - ・旅行会社 [8]
 - ・専門旅行会社 [2]
 - ・旅行情報 [5]
 - ・更新日 [10]
 - ・海外旅行 [3]
 - ・航空情報 [2]
 - ・Others [4]

【図12】



【図13】

【図26】

専門学校 [www.vocational-school.jp](#) What's your choice?
どのような専門学校をお探しですか?

専門学校を探し出すための3つの方法をご用意しました。

ジャンル・学年・地域でマルチ検索
分野や学科・コース、学年(初年度新入生)、学校所在(都道府県)でマルチに検索し、あなたのご希望にピッタリの専門学校を選び出します。

取りたい資格で学校検索
専門学校としての資格を定めている方は、めざす資格を入力すれば、その資格に対応した専門学校を選び出します。

希望の学校名で一気に検索
一気に検索 めざす専門学校がハッキリと決まっているあなた。学校名で一発検索して、じっくりと学校情報をチェックしてください。

*専門学校ってどんなところ? 「知りたいことQ&A」

*やりたいおシブミつけよう! 「ジャンル別職業カタログ12」

*どりたい資格がよくわかる! 「資格カタログ7」

【図29】

PLANDIT

毎月の返支 払額	返支回数	一ヶ月コスト
20,000円	100回	2,000,000円
選択された 項目		詳細設定
返支回数	1,600,000円	設定する
返支額	200,000円	
旅行	300,000円	

右記から選択し、入力後送信ボタンを押して下さい。

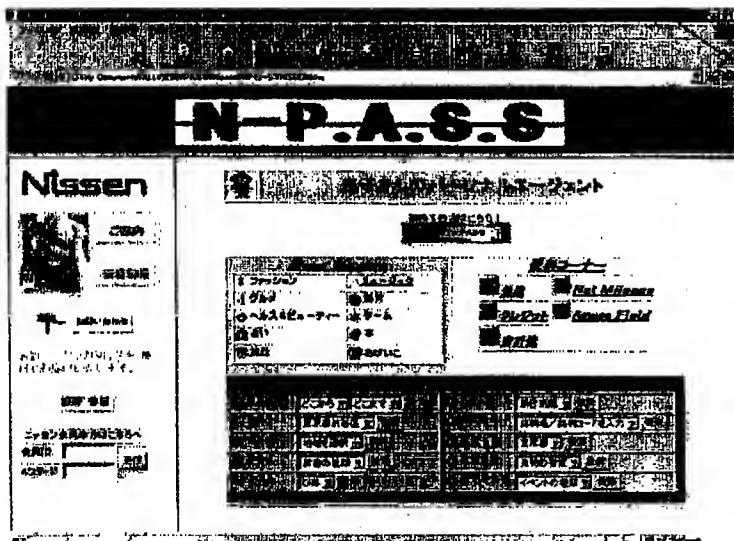
学校名 東京ビューホテル専門学校

学年名 情報処理科

学費(年間) 350,000円

送信

戻る



【図31】

PLANDIT

山口 真子さんのプランは
右面のとおりです。

[PLANDITを実行する](#)

[PLANDITを終了する](#)

このPLANDITを実行した場合
山口 真子さんのマイレージポイントは
18,200 ポイントになります。

[习题 14]

【図30】

[图 15]

Nissen

N-P.A.S.S.

● 月子さんのオルタフ ●

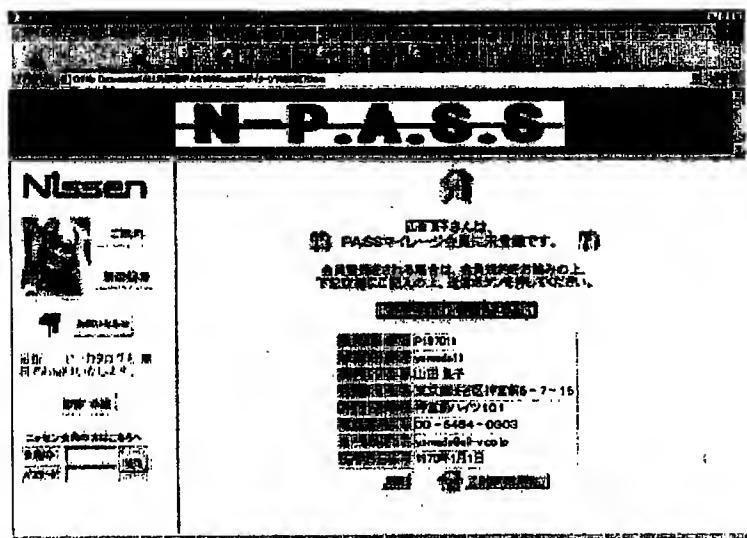
晴れ	雨	曇り	雪	風速	気温
●	●	●	●	●	●
晴れ	雨	曇り	雪	風速	気温
●	●	●	●	●	●
晴れ	雨	曇り	雪	風速	気温
●	●	●	●	●	●

合算E - Check (E) E - Check となります。

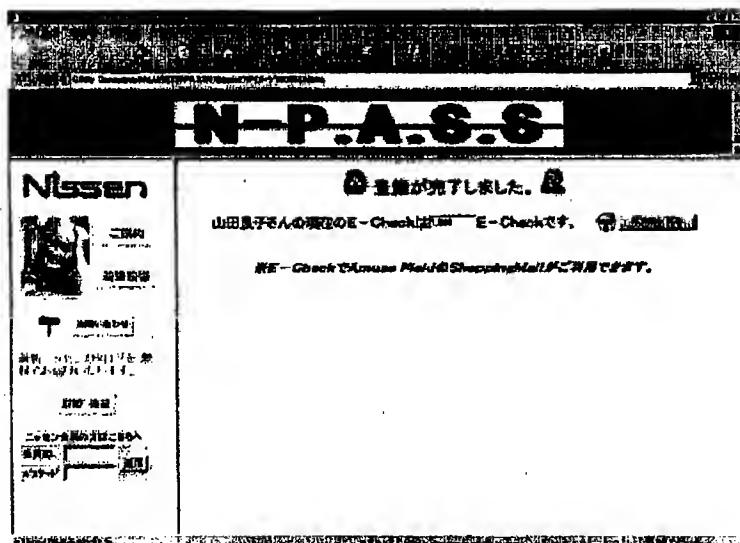
◎ オーバーコート E TYPE

◎ フィッシャーマンズ

【図16】



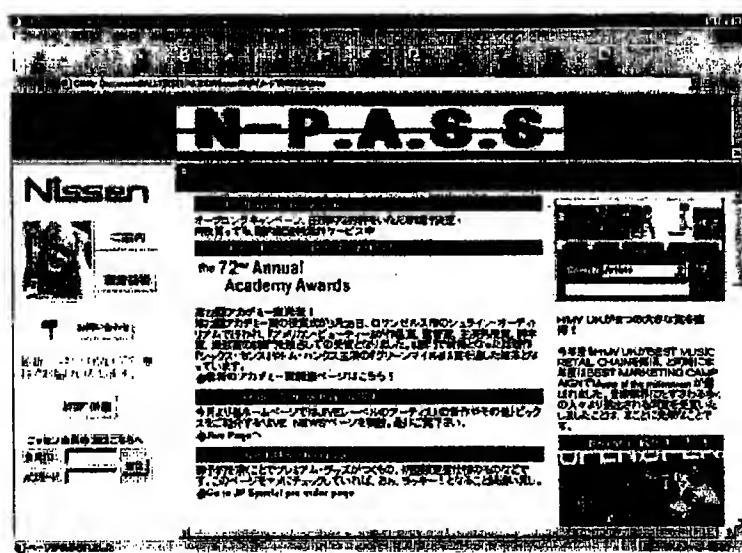
【図17】



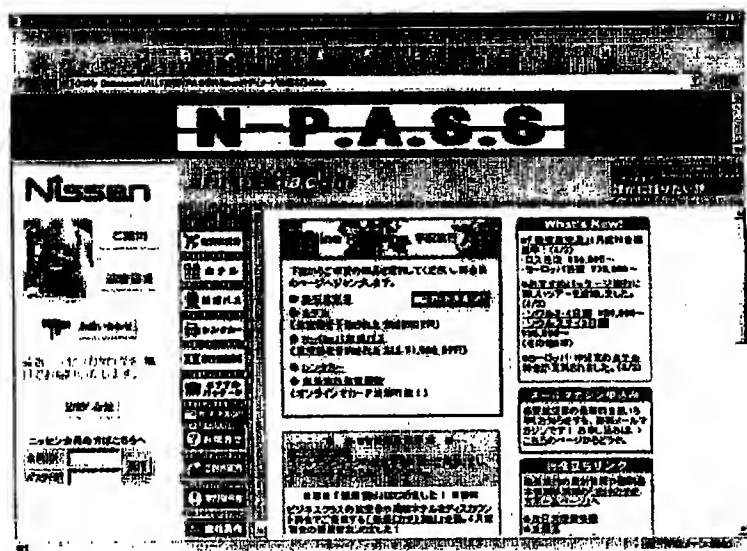
【図18】



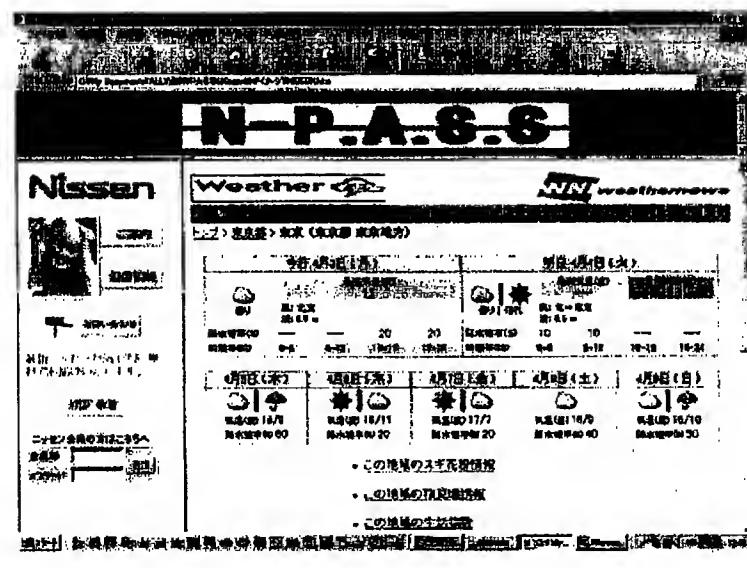
【図19】



【図20】



【図21】



【図22】



【図23】



【図28】

PLANDIT

毎月のお支 払額	お支払 回数	トータルコ スト
20,000円	100回	2,000,000円

選択された項目 コスト 詳細設定を..

現金	1,500,000円	設定する
銀行	200,000円	設定する
現金	300,000円	設定する

上記項目のすべての詳細設定が終了したら、送信ボタンを押して下さい。

*終わっていない項目があれば、上表の中の『設定する』ボタンを押して下さい。

送信

戻る

【図33】

目的別ローン(申込画面)

お申込み中のローン	会員登録	AAA銀行	商品名	クリーローン	金利	融資会社	金利	期間	返済
カテゴリ フリー 金利 0% AAA銀行 金利名 クリーローン 金利 融資会社 金利 0.15% 期間 300万 円									

利用規約

- (適用範囲)

(1) 本規約は、株式会社〇〇〇（以下「〇〇〇」といいます）が「PLANDIT」の名称を用いて提供する次条記載のサービス（以下「本サービス」といいます）の利用者（以下「利用者」といいます）と〇〇〇との間に適用されるものとします。

(2) 本規約は、〇〇〇が当社のウェブサイトにおいて本サービスを提供する場合の他、〇〇〇の提携先のウェブサイトにおいて本サービスが提供される場合にも、利用者と〇〇〇との間に適用されるものとします。なお、この場合利用者が提携先のウェブサイト宛に発信した情報は、〇〇〇宛に充電したものとみなします。

(3) 利用者は、あらかじめ本規約に同意の上、本サービスを利用するものとします。
- (本サービスの内容)

(1) 〇〇〇は、利用者に対し、以下のサービスを提供します。ただし、下記(i)及び(v)のサービスについては、ローン商品によっては提供しない場合があります。

(i) ローン商品に関する情報提供（契約先金融機関（以下「契約先金融機関」といいます）のローン商品に限りません）。

(ii) 前号の情報及び〇〇〇が利用者から受信した利用者の情報を基づくローン商品の検索。

同意する

戻る

【図32】

PLANDIT

山口 真子さんのプラン

お支払額	お支払回数	トータルコスト
20,000円	100回	2,000,000円

◆生活

洋服	東京コピー専門学校
家電	情報処理料
育児	1,350,000円
食料	アカシア健康食品
旅費	アコリス 750-6抽出席30%
旅費	50本セット
旅費	110,000円
生活	1,520,000円
合計	3,040,000円

◆旅行

海外	アメリカ
海外	ラスベガス
海外	飛行機
海外	6泊
海外	人材 2人
海外	旅費 35,000円
海外	宿泊 300,000円
海外	合計 335,000円

このPLANDITを実行した場合

山口 真子さんのマイルageポイントは
18,200 ポイントになります。

戻る

【図34】

検索サービス

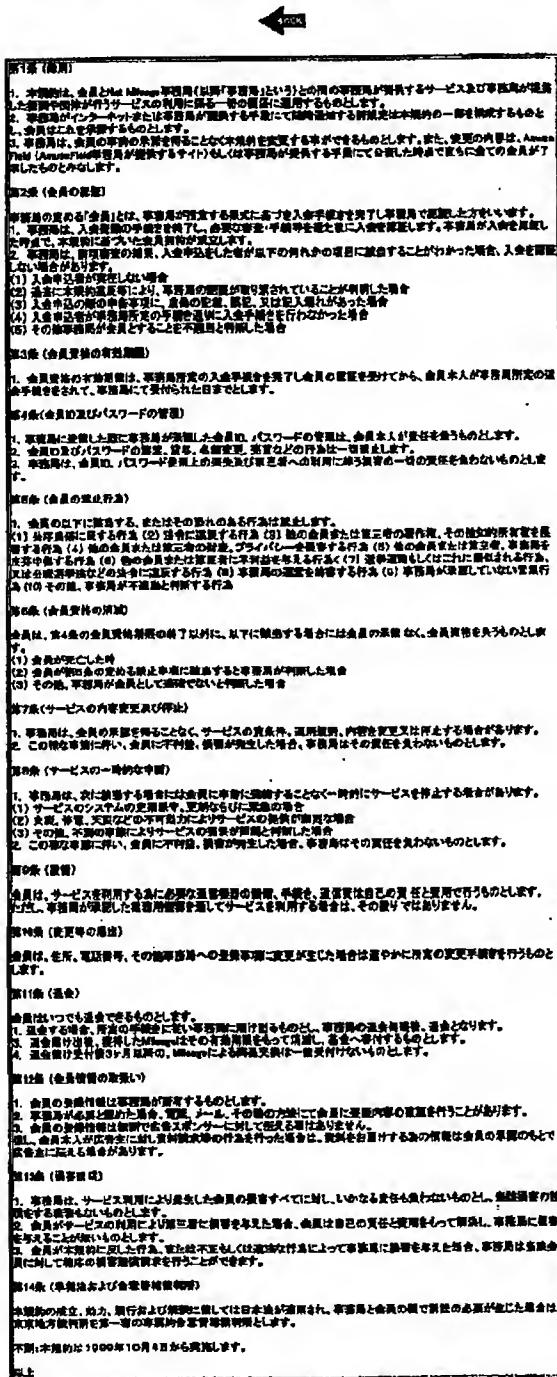
イベント
ニュース
天気
辞書
地図
文庫
歴史
医療
行政
法律
メディア
仕事
電話番号
ショッピング

戻る

[図35]

■ Net Mileage会員規約 ■

下記の規約に同意して入会登録画面へ行く(入会料・会費無料)



上記の規約に同意して入会登録画面へ行く(入会金・会員登録)

【図36】

